Licantropos de Meliny

Descendentes de Azrin, os licantropos são humanóides que podem assumir as formas animal e híbrida, sendo ligadas a um animal específico. Os mais comuns entre eles são os lobos, felinos, ursos, aves de rapina, crocodilos e outros, com a predominância de tipos predadores.

Tipos de Licantropos

Eles se dividem em dois tipos, naturais e infectados, o primeiro nasce com as habilidades metamorfas, enquanto o segundo adquire esta condição por meio de uma maldição, sendo a criação desta atribuída ao deus Gorak.

A diferença entre os licantropos é o controle sobre a transformação, os naturais mudam de forma conforme a sua vontade enquanto os infectados não, a sua metamorfose é controlada pelas fases da lua e pela fúria. Além disso, os infectados conseguem assumir apenas a forma híbrida, no mais existem várias similaridades compartilhadas pelos dois tipos, sendo elas descritas mais adiante.

Naturais

Seres ancestrais, unidos por laços de sangue, estes licantropos transcenderam as barreiras que existem entre as raças de Meliny e se tornaram um único povo. As perseguições do passado e a escravidão sob o julgo de um tirano fortaleceram tais laços, e finalmente as ações de Azrin, o seu criador, restabeleceram a sua liberdade.

O seu dom para controlar a metamorfose é inato, com as formas animal e híbrida sendo parte da sua natureza. Este equilíbrio os protege da corrupção de Gorak e os motiva a caçar os Malditos, nome dado aos infectados, por serem estes os seus reflexos distorcidos.

Infectados

Gorak ficou fascinado com a natureza dúbia dos licantropos e por vezes estes foram tentados por ele, aqueles que caíram se tornaram os primeiros infectados. A fúria passou a controlá-los, se espalhando para outros seres por meio das suas garras e presas, enquanto que nas sombras o deus colhia os frutos de seus instrumentos.

Os seus druidas aprenderam com os infectados a transmitir a licantropia, com a vitima tendo direito a um teste de resistência para não contrair a maldição, caso ela falhe a primeira mudança ocorre na próxima lua cheia. No entanto diferente dos licantropos naturais, estes infectados não controlam a sua transformação, que é regida pela fúria e pela lua, e podem assumir apenas uma monstruosa forma híbrida.

Características dos Licantropos
Os seus sentidos são superiores ao humano e estão ativos em todas as formas, no entanto estes variam conforme o animal a qual o licantropo é ligado, estando eles listados na tabela que segue mais abaixo. Todos possuem Vulnerabilidade: Prata, uma herança do nascimento de Azrin, e o toque deste metal lhes causam ferimentos e dor, 1 ponto de dano por rodada de contato, que ignora a FD.
Os licantropos naturais podem assumir a forma animal ou híbrida, enquanto os infectados têm acesso apenas à forma híbrida, recebendo Monstruoso, com a mudança de forma demorando uma rodada completa. Um detalhe é que os infectados possuem a desvantagem Fúria e sempre assumem a forma híbrida quando estão sobre o seu efeito. Além disso, eles devem testar resistência sempre que vislumbram a lua, com um redutor adicional de -2 na cheia, ou entram automaticamente em fúria.

As muitas formas do Licantropo
Abaixo seguem os modificadores para cada forma:

- Animal: O licantropo assume a forma do animal comum a sua licantropia, preservando os seus atributos, vantagens, desvantagens e perícias. Neste estado ele só pode usar equipamentos confeccionados para animais, adquirindo Modelo Especial, e perde a habilidade de falar e conjurar magias, só podendo se comunicar com seres do seu tipo. Ele passa a atacar da mesma maneira que o animal, com o dano destes ataques sendo considerado mágico. Por fim o licantropo recebe um bônus em seus atributos e vantagens que variam conforme o seu tipo e estão listados na tabela mais abaixo.

- Híbrida: O personagem assume uma forma híbrida entre o humano e o animal, esta determinada pela licantropia, mas preserva seus atributos, vantagens, desvantagens e perícias. Ele adquire os ataques do animal, em adição aos seus, com estes causando dano mágico, e ganha a habilidade se comunicar com animais do seu tipo. Por fim este recebe um bônus em seus atributos e vantagens que variam conforme o seu tipo e estão listados na tabela mais abaixo. Os infectados assumem formas híbridas hediondas e por isso recebem Monstruoso neste estado.
Obs: Caso os seus pontos de vida sejam reduzidos para menos que 0, o licantropo reverte automaticamente para a sua forma natural.

Custo em pontos
O custo da vantagem única licantropo é de 1 ponto para os naturais e de -1 ponto para os infectados, além de existir um custo adicional para a vantagem, que é determinado pelo tipo de animal que o personagem se transforma e que é mostrado na tabela abaixo.

Tabela de modificadores para os tipos de Licantropos - I

Animal	Atributos	Vantagens	Custo
Águia	H+1	Levitação	+2 pontos
Cão	F+1, H+1, R+1	-	+2 pontos

Cobra – Constritora	F+2, H+2, R+1, A+1	-	+5 pontos
Corvo	H+1	Levitação	+2 pontos
Coruja	H+1	Levitação	+2 pontos
Crocodilo	F+3, R+2, A+2	Anfíbio	+6 pontos
Falcão	H+2	Levitação	+3 pontos
Gato	H+1	-	0
Javali	F+1, R+2, A+2	-	+4 pontos
Leão	F+2, H+2, R+1	Aceleração	+7 pontos
Leopardo	F+1, H+2, R+1	Aceleração	+6 pontos
Lobo	F+1, H+1, R+1	Aceleração	+3 pontos
Morcego	-	Levitação	+1 ponto
Raposa	H+1	Aceleração	+1 ponto
Rato	H+1	-	0
Serpente	H+2, A+1	Paralisia	+3 pontos
Tigre	F+2, H+1, R+2	Aceleração	+7 pontos
Tubarão	F+1, H+1, R+1, A+2	Anfíbio	+4 pontos
Urso	F+3, H+1, R+1, A+2	-	+8 pontos

Tabela de modificadores para os tipos de Licantropos - II

Animal	Ataques	Sentidos
Águia	Garra	Audição Aguçada e Visão Aguçada.
Cão	Mordida	Audição Aguçada e Olfato Aguçado.
Cobra Constritora	Mordida	Olfato Aguçado e Visão Noturna.
Corvo	Garra	Visão Aguçada e Visão Noturna.
Coruja	Garra	Audição Aguçada e Visão Noturna.
Crocodilo	Mordida	Olfato Aguçado e Visão Noturna.
Falcão	Garra	Audição Aguçada e Visão Aguçada.
Gato	Mordida	Audição Aguçada e Olfato Aguçado.
Javali	Mordida	Audição Aguçada e Olfato Aguçado.
Leão	Mordida e 2 Garras	Audição Aguçada e Olfato Aguçado.
Leopardo	Mordida e 2 Garras	Audição Aguçada e Olfato Aguçado.

Lobo	Mordida	Audição Aguçada e Olfato Aguçado.
Morcego	Mordida	Sentido Radar e Visão Noturna.
Raposa	Mordida	Audição Aguçada e Olfato Aguçado.
Rato	Mordida	Olfato Aguçado e Visão Noturna.
Serpente	Mordida	Olfato Aguçado e Visão Noturna.
Tigre	Mordida e 2 Garras	Audição Aguçada e Olfato Aguçado.
Tubarão	Mordida	Olfato Aguçado e Visão Noturna.
Urso	Mordida e 2 Garras	Audição Aguçada e Olfato Aguçado.

Ataques naturais do Licantropo

Garra: Força de Ataque igual a F + H + 1d, dano por corte.

Mordida: Força de Ataque igual a F + H + 1d, dano por perfuração.

Obs: Como animal, o licantropo pode usar apenas os ataques característicos da sua espécie e na forma híbrida ele pode escolher entre usar seus ataques normais ou usar os ataques do animal.

Vantagens e Desvantagens de Licantropos

As vantagens/desvantagens abaixo são exclusivas para licantropos, sendo que as desvantagens não contam no limite do personagem.

Vantagens

Ataques Naturais Aprimoradas: Os ataques naturais do licantropo recebem um bônus de +2 na sua Força de Ataque. (Custo: 1 ponto para aqueles que têm um ataque e 2 pontos para aqueles com mais de um ataque)

Dom de Falena: Graças ao seu organismo o licantropo se torna imune a doenças e venenos naturais. (Custo: 1 ponto)

Forma Ancestral: O licantropo natural assume a forma ancestral de seu animal, recebendo um bônus nos modificadores de +1 na Força e Resistência e também a desvantagem: Monstruoso. No entanto na forma híbrida ele perde a capacidade de falar e de conjurar magias, podendo se comunicar apenas com seres da sua espécie. (Custo: 1 Ponto)

Metamorfose Rápida: O licantropo pode assumir rapidamente qualquer uma de suas formas, não perdendo uma 1 rodada na transformação. (Custo: 1 ponto)

Regeneração: O licantropo consegue se recuperar rapidamente de seus ferimentos, podendo comprar a vantagem Regeneração por apenas 2 pontos, no entanto ele não consegue recuperar o dano causado por prata.

Resistência a Dano: O licantropo, quando transformado, se torna mais resistente a ataques que não usem magia ou prata. Por 2 pontos ele recebe Armadura Extra contra este tipo de ataque e por 4 pontos Invulnerabilidade, caso ele gaste +1 ponto esta vantagem é ativa também na sua forma natural.

Senhor da Espécie: O personagem pode controlar animais da sua espécie, funciona como a magia Controle de mortos-vivos e só que afeta animais do tipo do licantropo, considere o seu focus igual a sua Resistência. (Custo: 1 Ponto)

Desvantagens

Acônito: O licantropo tem repulsa a esta planta, a sua presença atua da mesma maneira que uma fobia e caso venha a ingerir o acônito ele sofre um redutor de -1 em todos os seus atributos por 1d dias. (Custo: -1 ponto)

Corrupção de Gorak: O licantropo natural passa a ser afligido por uma fúria incontrolável, sempre que estiver sobre o efeito desta desvantagem ele assume a sua forma híbrida, atacando a todos que estejam próximos. Ele recebe a desvantagem fúria e pode contaminar outras pessoas como um infectado. (Custo: -1 ponto)

Ingerir Carne Crua: Todo dia o licantropo deve consumir carne fresca, quantidade igual a um 1 kg X a sua Resistência, caso não faça isso começa a perder 1 ponto de resistência por dia, igual a desvantagem: Dependência. (Custo: -1 ponto).

Vulnerabilidade a Ferro Frio: O licantropo tem vulnerabilidade contra o ferro frio, de modo semelhante a que possui com a prata. Esta desvantagem existe em dois níveis, no 1º o personagem apenas troca a sua vulnerabilidade de prata para ferro frio, não recebendo pontos por isso, no 2º nível ele possui as duas vulnerabilidades, o que é uma desvantagem de -1 ponto.

Autor: Cavaleiro Morto – www.espaco3dt.cjb.net